

**SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +**

**Coljuegos**

Bogotá D.C., abril 11 de 2022

<b>GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES</b>	<b>3</b>
<b>OBJETIVO</b>	<b>5</b>
<b>CONSIDERACIONES</b>	<b>5</b>
<b>1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES</b>	<b>6</b>
1.1. REQUISITOS GENERALES DE LA FUNCIONALIDAD SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +	7
1.2. SUB SISTEMA DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN	8
1.3. SUB SISTEMA DE SEGURIDAD	8
1.4. SUB SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y REPORTE	9
<b>2. REQUISITOS DE INFORMACION Y CONTADORES</b>	<b>10</b>
2.1. Requisitos para la información administrativa	10
2.2. Requisitos para la información de control	11
2.3. Requisitos para los contadores	12
2.4. Requisitos para la información de auditoría	14
<b>3. REQUERIMIENTOS PARA LA TRANSMISION DE INFORMACION</b>	<b>15</b>
3.1. Información a transmitir	15
3.2. Premisas de operación	22
<b>4. CERTIFICACIÓN</b>	<b>23</b>

## GLOSARIO-TÉRMINOS-DEFINICIONES

C.

Créditos cargados: Es el valor disponible en el elemento de juego para dar inicio a la sesión de juego.

Créditos devueltos: Son los valores no apostados y/o ganados finalizada una sesión de juego, y devueltos a través del tiquete o transferidos a la Terminal de Venta.

Créditos redimidos: Es el pago de los créditos devueltos, por el responsable del local de juego a través de la Terminal de Venta al jugador con dinero en efectivo.

Contadores Electrónicos: son los totalizadores o acumuladores de la cantidad de jugadas y valores que genera el elemento de juego a partir de una sesión de juego.

E.

Evento asíncrono: Hace referencia a un evento o suceso determinado por el Generador de Número Aleatorio – GNA, que no corresponda con ningún otro evento o suceso determinado por el mismo el Generador de Número Aleatorio – GNA.

Evento Significativo: Corresponde a eventos generados por la MET, capturados por el SCLM o identificados por el SCLM o generados por el SCLM, que reportan situaciones que pueden afectar los contadores definidos en los requerimientos técnicos.

L.

Local de juego Establecimiento de comercio donde se encuentran ubicadas las Máquinas Electrónicas Tragamonedas, en el que se desarrolla la actividad de juego y se paga el premio al jugador, el cual cuenta con las autorizaciones pertinentes para su desarrollo.

M.

Máquina Electrónica Tragamonedas MET Máquina que a cambio de una cantidad de dinero o créditos otorgan un tiempo de juego y eventualmente un premio en efectivo o



realizable en dinero, la cual como mínimo utilizará la aleatoriedad en la determinación de premios, donde el apostador por medio de alguna forma de activación inicia el juego y su posterior proceso de selección de apuestas. Las Máquinas Electrónicas Tragamonedas que operen en locales cuya actividad comercial principal puede ser diferente de juegos de suerte y azar tendrán unas características especiales.

N.

Numero Único de Coljuegos - Número de Identificación -NUC-. Número único de identificación de Coljuegos asignado a cada una de las MET.

Numero Único de Identificación Digital – NUID: Es el Número de Identificación Digital de la tarjeta principal de la MET o el número único de identificación digital del procesador o la dirección física (MAC) de la tarjeta de red, el cual es único, (por cada fabricante), y no debe ser modificable con ajustes de hardware o software.

S.

Sesión de juego: Una sesión de juego inicia cuando se realiza la carga al contador de créditos una vez ingresado el dinero en efectivo o desde el ticket recibido y validado por el elemento de juego y termina cuando el elemento de juego entrega premios en dinero en efectivo y/o devuelve créditos no apostados en dinero en efectivo, cuando emite un ticket con el valor de los créditos no apostados y/o los ganados y/o cuando se pierden todos créditos.

Servicio Web: (Web Service en inglés): Los servicios web son aplicaciones auto contenidas, auto descriptivas y modulares, que pueden ser publicadas, localizadas e invocadas a través de la web y que cuentan con un mecanismo estándar para establecer la comunicación y envío de información a través de la red con estructuras basadas en XML.

Serial: La MET es identificada por una placa de metal grabada con la información de la maquina

## **OBJETIVO**

Este documento establece los requisitos técnicos del Sistema de Conexión en Línea para las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – SCLM +

## **CONSIDERACIONES**

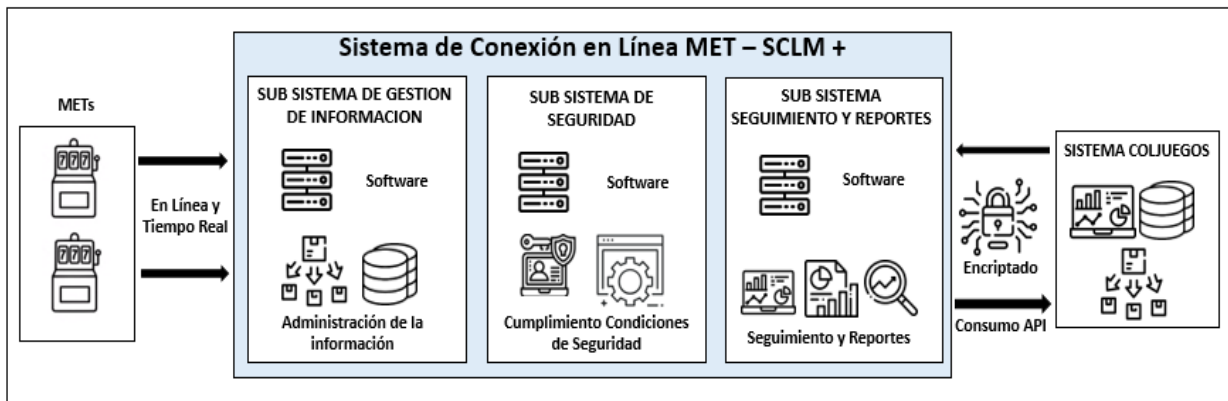
Coljuegos se reserva todas las facultades para definir el detalle de los procedimientos, requisitos y condiciones técnicas que, por su misma naturaleza, puedan estar sujetos a cambios derivados de la innovación tecnológica, sin perjuicio de la vigencia de las certificaciones emitidas a soluciones de software o sistemas, previas a la publicación de los cambios en la especificación.

Para la elaboración de este documento, se han considerado documentos relacionados con normas, estándares y reglamentaciones técnicas Internacionales incluyendo aspectos fundamentales de la realidad operativa en el ámbito nacional.

BORRADOR



## 1. ASPECTOS TÉCNICOS GENERALES



El nuevo sistema de Conexión en línea MET, en adelante SCLM +, es una solución de software, desarrollado a la medida, que le permite al operador realizar la captura de información que tiene como origen las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – MET para su envío al Sistema de Coljuegos dispuesto para tal fin.

El SCLM +, se encuentra constituido por tres subsistemas, a saber:

- Sub Sistema de Gestión de Información.
- Sub Sistema de Seguridad.
- Sub Sistema de Seguimiento y Reportes

Es responsabilidad del operador, la implementación, configuración, administración, operación, de la solución de software desarrollado a la medida SCLM +, al igual que la integración directa con el Sistema de Coljuegos.

Por lo anterior, el operador debe disponer de las soluciones de hardware, software y comunicaciones que le permitan, en conjunto, cumplir con los lineamientos especificados en el presente documento, esto puede implicar, sin limitar a, el uso de servidores físicos y/o virtuales, sistemas de bases de datos, sistemas de administración de archivos e información, sistemas de seguridad, sistemas de control de acceso, sistemas de capa media, múltiples medios de comunicación y/o cualquier otro elemento tecnológico que le permita el desarrollo de sus funciones, teniendo como objetivo la integración directa con el Sistema de Coljuegos para el reporte de la información requerida por la entidad.

Es responsabilidad del operador, enviar la información detallada de cada MET, en línea y en tiempo real al SCLM +, generando de forma automática la información administrativa del caso, de control y contadores requeridos por la entidad para el envío de la información en lote (batch) y de forma diaria.

El operador cuenta con total autonomía técnica para realizar el tipo de implementación tecnológica que más se ajuste a sus necesidades operativas, incluyendo el uso de computación en nube, modelos cliente servidor, clientes livianos, tecnología y software como servicio, entre otros, que asegure el envío de la información a Coljuegos, para lo cual deberá implementar los sistemas redundantes necesarios.

### **1.1. REQUISITOS GENERALES DE LA FUNCIONALIDAD SISTEMA DE CONEXIÓN EN LÍNEA MET SCLM +**

El SCLM + debe cumplir los siguientes aspectos técnicos mínimos:

- a. Contar con un Sub Sistema de Gestión de Información, que le permita al operador la administración integral de la información que tiene como origen las METs
- b. Contar con un Sub Sistema de Seguridad que le permita al operador implementar los controles y políticas de seguridad propias del SCLM +
- c. Incluir un Sub Sistema de Seguimiento y reportes, que permita la generación de forma automática de reportes e indicadores y que a su vez permita el acceso de consulta a la información almacenada en el SCLM +
- d. Capacidad para parametrizar las reglas de negocio básicas para la operación general del sistema, tales como: perfiles, usuarios, eventos y contadores.
- e. Capacidad de integración con el Sistema de Coljuegos a través del consumo del servicio Web dispuesto para tal fin.
- f. Implementar procedimientos que permitan realizar un control de versiones de los programas, archivos, tablas, repositorios, configuraciones, etc. del sistema.
- g. Debe contar con los elementos, de construcción, de operación, de soporte, procedimiento, de respaldo, de continuidad, entre otros y sin limitar a, que le permitan garantizar una operación interrumpida con una disponibilidad mínima de 99.9%.
- h. Debe contar con los elementos de conectividad necesarios que garanticen una disponibilidad mínima de 99.9% en las comunicaciones desde el SCLM + del operador hacia el sistema dispuesto por la entidad para tal fin.
- i. Debe garantizar la confidencialidad, integridad, trazabilidad y disponibilidad de la información, para lo anterior la solución debe incluir todos los elementos constructivos que le permitan cumplir con dicha premisa de operación.

## 1.2. SUB SISTEMA DE GESTIÓN DE INFORMACIÓN

El Subsistema de Gestión de Información es un componente de software que permite la recolección, administración, gestión y custodia de la información asociada a las METs, con la funcionalidad necesaria para la lectura de los contadores, la generación de información de control requerida y la parametrización de la información administrativa.

Dicho subsistema estará conformado por las soluciones de software, entre otras y sin limitar a: sistemas operativos, bases de datos, sistemas de capa media, sistemas de manejo y control de información y desarrollos a la medida que le permitan la debida gestión de la información.

Asimismo, debe contar con una interface de lectura y transmisión en línea y tiempo real de información originada desde la MET sin que exista la posibilidad de cambios o ajustes en la información recibida, de acuerdo a la especificación establecida en los numerales 2.2 Requisitos para la información de control y 2.3. Requisitos para los contadores.

Debe contar con la posibilidad de parametrización de información del contrato de acuerdo a la especificación establecida en el numeral 2.1 Requisitos para la información administrativa.

## 1.3. SUB SISTEMA DE SEGURIDAD

Los requisitos de seguridad descritos en el Sub Sistema de Seguridad son aplicables a todos los elementos y componentes de SCLM +, de estricto cumplimiento por parte del operador y de certificación por parte de un laboratorio avalado por Coljuegos, así:

1. Debe impedir la modificación, ajuste, reescritura, alteración de un dato originado por la MET.
2. Debe contar con los registros de eventos (logs de auditoria) de acuerdo a la especificación establecida en el numeral 2.4. Requisitos para la información de auditoria y con las herramientas que le permitan evidenciar la trazabilidad de un dato en el sistema.
3. Debe contar con una subrutina de control de acceso que permita la creación de diferentes usuarios en todo el sistema con diferentes permisos sobre el mismo y su auditoria.
4. No obstante, lo anterior, ningún usuario en el sistema, incluyendo usuarios tipo administrador, super usuarios, root, sudo o similares, tendrán los permisos suficientes para cambiar, ajustar, modificar, borrar un dato que tiene como origen la MET.



5. El sistema debe incluir una subrutina de seguridad al interior modelo de SCLM+ que le permita la generación de manera automática y sin intervención de ningún tipo de usuario, de los códigos SHA – 1 (Secure Hash Algorithm) sobre los archivos críticos reportados por el laboratorio durante el proceso de certificación del software. Dichos códigos SHA – 1 deben ser enviados de manera diaria y automática al Sistema de Coljuegos.
6. EL operador debe definir, implementar, documentar una estrategia de respaldo, contingencia, continuidad, capacidad y desempeño de todo el sistema que asegure la disponibilidad requerida del 99,9%

#### **1.4.SUB SISTEMA DE SEGUIMIENTO Y REPORTE**

El Sub Sistema de Seguimiento y Reportes al ser parte integral del SCLM +, debe estar en capacidad de proporcionar una interface de acceso, debidamente controlada por la herramienta de control de acceso y con la capacidad de generar reportes derivados de la información almacenada, de manera específica la asociada con el envío de la información a través del Web service, a manera de consulta exclusivamente para ser utilizada por Coljuegos

Dicho subsistema de seguimiento y reportes debe permitir la selección de uno o varios datos o de una o varias tablas asociadas a la generación de un reporte., permitiendo a Coljuegos disponer de un reporte personalizado. Este reporte podrá exportarse, como mínimo, en un archivo tipo Excel o pdf.

El operador proporcionara a Coljuegos el manual del usuario del subsistema de seguimiento y reportes, el cual contiene la guía de instrucciones asociadas.

El sub sistema de seguimiento y reportes debe contar con la capacidad de consultar las bases de datos o sistemas de información del Sub sistema de Gestión de Información.

Debe estar en capacidad de generar reportes con información histórica desde el inicio de operación del operador.

Igualmente debe estar en capacidad de establecer la conectividad con el Sistema de Coljuegos, dando cumplimiento a las siguientes premisas de operación:

1. Generación de información comprimida y encriptada previo al envío al Sistema de Coljuegos. El operador será responsable de la generación de la clave de encriptación, única e irrepetible, la cual debe ser informada a Coljuegos mediante un medio alternativo de comunicación.
2. Establecer la comunicación directa y automática, para el consumo del servicio Web expuesto por el Sistema de Coljuegos, permitiendo la comunicación sin



- intervención manual entre los sistemas. Coljuegos determinará el modelo de consumo del servicio Web requerido y lo incorporará al presente documento.
3. Establecer un control de estados que le permita interactuar con el Sistema de Coljuegos, que garantice el correcto envío de la información al Sistema de Coljuegos.
  4. El envío de información diaria al Sistema de Coljuegos, se realizará en lote (tipo batch, por su sigla en inglés), entre las 00:01 horas y las 04:00 AM del día siguiente al cierre de la operación, el cual se determina a las 12:00 PM o las 24 :00.
  5. La generación de reportes debe incluir como mínimo acceso a la misma información reportada mediante la conexión al Sistema de Coljuegos, permitiendo el cruce de información por los diferentes elementos de información.

## 2. REQUISITOS DE INFORMACION Y CONTADORES

El operador, a partir de los datos entregados por cada MET, está en responsabilidad de administrar la información y los contadores en la(s) base(s) de datos o en los sistemas dispuestos para tal fin al interior del Sub Sistema de Gestión de Información.

### 2.1. Requisitos para la información administrativa

Se refiere a la información correspondiente al operador de la MET, al local donde se encuentra ubicada la MET y a la información de Identificación de la MET. Cada evento deberá ser almacenado en una o más bases de datos del operador y deberán permitir ser identificados y entendidos claramente de acuerdo a su función.

Debe incluir como mínimo:

- a) Información del operador:
  - 1) Nit del operador.
  - 2) Numero de contrato otorgado por COLJUEGOS.
  - 3) Nombre o Razón social.
  - 4) Dirección.
  - 5) Municipio de la dirección (Código DANE).
  - 6) Fecha de inicio del contrato.
  - 7) Fecha final del contrato.
- b) Información del establecimiento:
  - 1) Código del local asignado por el operador.
  - 2) Nombre.
  - 3) Dirección.
  - 4) Municipio de la dirección (Código DANE).

- c) Información de la Máquina Electrónica Tragamonedas – MET:
- 1) Numero único COLJUEGOS (NUC).
  - 2) Numero único de identificación digital de la MET (NUID).
  - 3) Serial, como aparece en la placa y tenencia legal de la MET
  - 4) Nombre fabricante o marca.
  - 5) Modelo asociada al fabricante o marca.
  - 6) Año de fabricación (AAAAA).
  - 7) Indicador conexión en línea SCLM, solicitado por Coljuegos para indicar si la MET se encuentra en línea o no con el SCO.
  - 8) Indicador MET Homologada, solicitado por Coljuegos para indicar si la MET se encuentra homologada o no.
  - 9) Código de apuesta, solicitado por Coljuegos para identificar la clase de apuesta de la MET (1. Menor a \$500, 2. Mayor a \$500 y 3. Progresiva interconectada).
- d) Información del fabricante SCLM:
- 1) Código o número de la certificación del laboratorio
  - 2) Fecha de la certificación (AAAAMMDD)
  - 3) Laboratorio que certifica
  - 4) Nombre fabricante
  - 5) Versión del software
  - 6) Hash

## 2.2. Requisitos para la información de control

Se refiere a los eventos significativos que se generan desde el SCLM + o desde una MET. Cada evento deberá ser almacenado en una o más bases de datos del operador y deberán permitir ser identificados y entendidos claramente de acuerdo a su función.

La Información de control que deberá ser almacenada en la o las bases de datos o en el sistema incluyendo como mínimo la siguiente información:

- a) Fecha y hora en que ocurrió el evento.
- b) Numero único COLJUEGOS (NUC) de la MET que generó el evento.
- c) Numero único de identificación digital de la MET (NUID) de la MET que generó el evento.
- d) Serial de la MET que generó el evento.
- e) Código del evento significativo.
- f) Un texto breve que describa el evento.

### Eventos Significativos.



La información de los siguientes eventos significativos deberá ser generada por el SCLM + o directamente desde la MET según sea el caso:

- a) 01 Pérdida de comunicación de la interfaz o tarjeta con el SCO.
- b) 02 Pérdida de comunicación con la MET.
- c) 03 Corrupción de la memoria RAM de la máquina de juego.
- d) 04 Falla de la memoria de la interfaz o tarjeta, de ser el caso.
- e) 05 Cuando se realice el cambio o actualización del juego y requiera de la inicialización de contadores.
- f) 06 Reinicio o falla de la corriente eléctrica.
- g) 07 Cuando un contador requerido ruede a cero (0) en la MET.
- h) 08 Borrado del contenido de la memoria (Valores de los contadores) RAM de la MET, diferente al evento 05.
- i) 09 Cambio Numero Único Identificación Digital (NUID).

### 2.3. Requisitos para los contadores

Se refiere a los contadores de los juegos que se generan desde una MET y se envían al SCLM +. Cada evento deberá ser almacenado en las bases de datos o sistema del operador y deberán permitir ser identificados y entendidos claramente de acuerdo a su función.

La siguiente información de contadores deberá ser transmitida desde la MET al SCML +, con su correspondiente unidad de denominación contable, para su administración en el sistema.

- a) Moneda Ingresada (Coin in): contador que acumula el valor total de todas las apuestas incluyendo el monto apostado, los cuales resultaron del ingreso de monedas, fichas, dinero en efectivo, deducción del contador de créditos o de cualquier otro medio, el sistema mantendrá la información proporcionada por la MET de las apuestas realizadas de las tablas de pago y el porcentaje de retorno teórico de cada juego múltiple o de denominación múltiple.
- b) Moneda entregada (Coin out): contador que acumula el valor total de todos los montos pagados directamente por la máquina, los cuales resultaron de apuestas ganadoras, pagados desde la tolva y acumularon al contador de crédito o cualquier otro medio; este contador no registrará los montos otorgados resultado de un sistema de bonificación externo.
- c) Pagos de premios por asistente (attendant paid jackpots): Contador que acumula el valor total de créditos pagados por un asistente (pago manual). Debe indicar cuales resultaron de una sola alineación o combinación ganadora (Jackpot), y que el monto

es pagado de forma manual. Este contador solo debe incluir premios que resultaron de un monto específicamente identificado y listado en las hojas de premios del fabricante.

- d) Créditos cancelados pagados por asistente (attendant paid cancelled credits) si es apoyado por la MET. El contador debe indicar del valor total pagado por un asistente (pago manual), los cuales resultaron de una función de cobro iniciado por el jugador que exceden la capacidad física o la capacidad configurada de MET para efectuar el pago por el monto apropiado.
- e) Moneda física ingresada (physical coin in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de las monedas o fichas físicamente insertadas y aceptadas por la MET.
- f) Moneda física entregada (physical coin out): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor de todas las monedas o fichas físicamente pagadas por la MET.
- g) Billeto ingresado (bill in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total del dinero en efectivo aceptado. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- h) Boleto/vale ingresado (ticket/voucher in): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de todos los boletos/vales aceptados por la MET.
- i) Boleto/vale entregado (ticket/voucher out): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de todos los boletos/vales y recibos de pagos emitidos por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- j) Pago de bonificación externo pagado por la máquina (machine paid external bonus payout) Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de montos adicionales otorgados como resultado de un sistema de bonificación externo y pagado por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- k) Pago de bonificación externo pagado por asistente (attendant paid external bonus payout) Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de montos otorgados como resultado de un sistema de bonificación externo y pagado por un asistente (pago manual). Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- l) Premio progresivo pagado por asistente (attendant paid progressive payout): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de créditos pagados por un asistente como resultado de premios (Jackpots) progresivos (pagos manuales progresivos) que no son capaces de ser pagados por la MET. Si aplica para la funcionalidad de la MET.

- m) Pago progresivo pagado por la máquina (machine paid progressive payout): Si es soportado por la MET, contador que acumule el valor total de los créditos pagados directamente por la MET como resultado de premios (Jackpots) progresivos. Este contador no incluirá premios pagados como resultado de un sistema de bonificación externo. Si aplica para la funcionalidad de la MET.
- n) Juegos jugados (Games played): la máquina debe tener contadores que acumulen el número de juegos o partidas jugados así: Desde el restablecimiento de energía, Desde la inicialización del juego (borrado de memoria).
- o) Denominación base o valor mínimo de un crédito: Es el valor en pesos colombianos del crédito o ficha. Si la maquina soporta el envío de la denominación, de lo contrario esta deberá ser configurable en el SCLM +
- p) Recolección del “Numero Único de Identificación Digital - NUID”, que corresponde a el Número de Identificación Digital de la tarjeta principal de la MET o el número único de identificación digital del procesador o la dirección física (MAC) de la tarjeta de red, el cual es único, (por cada fabricante), y no debe ser modificable con ajustes de hardware o software. En caso de requerir el cambio del NUID se deberá reportar el evento significativo con el nuevo NUID.

#### **2.4. Requisitos para la información de auditoria**

Se refiere a los registros de los eventos de auditoria propios del SCLM+, cada evento deberá ser almacenado en las bases de datos o el sistema del operador incluyendo como mínimo:

- a) La fecha y hora en que aconteció el suceso.
- b) Un código específico que defina el evento.
- c) Un texto breve que describa el suceso en el idioma español.
- d) Registros en la base de datos o sistema de la fecha, hora y tramas transmitidas diariamente hacia COLJUEGOS de cada una de las MET.
- e) Registros de cualquier intento de modificación o alteración de la información de control y contadores en la base de datos o sistema.
- f) Registros de las operaciones realizadas en las bases de datos o sistema, para lo cual se requerirá de versión de base de datos o sistema que permita realizar dicha operación automáticamente.
- g) Registro de diferencias entre los valores de contabilidad de las máquinas por contadores y los valores físicos reportados por la operación.
- h) Registro de eventos reportados por las máquinas.
- i) Registro de accesos no autorizados al software y bases de datos o sistema.

### 3. REQUERIMIENTOS PARA LA TRANSMISION DE INFORMACION

A continuación, se detallan las especificaciones técnicas y requerimientos para el envío de la información solicitada por COLJUEGOS a los operadores autorizados de Máquinas Electrónicas Tragamonedas MET, se debe generar automáticamente a partir de los datos enviados en línea y tiempo real al SCLM+.

Coljuegos dispondrá de un servicio web para que cada operador autorizado envíe la información de control y los contadores de las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – MET.

El servicio web accedido o consumido por el sistema de cada operador en el momento que se hace efectiva la transmisión de la información estará en capacidad de:

- a) Retornar un mensaje de recibido, que significa que la información fué recibida y pudo ser leída correctamente.
- b) Realizar las validaciones de estructura y de integridad.
- c) Generar un mensaje al correo del operador donde se indica si se acepta o rechaza la información.
- d) Si acepta la información, envía un mensaje al representante legal del operador registrado en Coljuegos con el número de acuse de recibo de la información.
- e) Si rechaza la información, envía un mensaje al representante legal del operador registrado en Coljuegos con el resultado de la validación de estructura e integridad.

#### 3.1. Información a transmitir

La información a transmitir por el operador a Coljuegos es una estructura XML con las siguientes especificaciones:

INFORMACIÓN DE ENTRADA GENERAL				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	5	SI	Texto	Numero de contrato - Coljuegos
F18Data	-	SI	Objeto	Contenido de datos operador
CodigoSha	20	SI	Lista Objeto	Códigos sha del sistema del Operador
LoginSiito	8	SI	Texto	Usuario de identificación WS operador
PassSiito	8	SI	Texto	Contraseña de identificación WS Operador



INFORMACIÓN DE ENTRADA F18Data				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
RI	-	SI	Objeto	Indicador registro inicial archivo operador.
RC	-	SI	Lista de Objeto	Indicador registro inicial Local
RF	-	SI	Objeto	Indicador registro final archivo operador

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RI				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
FechaReporte	-	Sí	aaaaMMdd	Fecha reporte
Nit	10	Sí	Texto	Número de identificación
Clave	15	Sí	Texto	Clave de fabricante SCLM
Formato	3	SI	Texto	F18 – Valor por defecto

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RC				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Contrato	5	Sí	Texto	Fecha reporte
CodigoLocal	3	Sí	Texto	Número de identificación
RD	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro detalle METL

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA LISTA OBJETO RD				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Nuc	5	Si	Texto	Numero Único generado por COLJUEGOS, asignado en el inventario a cada MET autorizada
Nuid	3	Si	Texto	Numero Único de Identificación Digital - NUID
serial	8	Si	Texto	Código serial de la MET a reportar
coinIn	19	Si	Texto	Valor total acumulado de todas las apuestas (Entradas) a la fecha, debe diligenciarse en pesos Colombianos sin decimales.
CoinOut	19	Si	Texto	Valor total acumulado de todos los pagos realizados de las apuestas ganadoras (Salidas) a la fecha, Sin premios mayores (JackPot), debe diligenciarse en pesos Colombianos sin decimales.
JackPot	19	Si	Texto	Valor total acumulado de todos los premios mayores (Jackpots) pagados por máquina y/o por asistente a la fecha, debe diligenciarse en pesos Colombianos sin decimales.
handPaid	19	No	Texto	Valor total acumulado pagado manualmente a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos





INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA LISTA OBJETO RD				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
				sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
billIn	19	No	Texto	Valor total acumulado del dinero en efectivo ingresado en el Billetero a la fecha, debe diligenciarse en pesos colombianos sin decimales. Se debe diligenciar en cero (0) en caso de no contar con la funcionalidad necesaria en la MET.
GamesPlayed	19	Si	Texto	Cantidad acumulada de jugadas realizadas a la fecha.
PorcentajeTeorico	19	Si	Texto	Porcentaje teórico de retorno al jugador del juego instalado en la máquina.
eventSignificativo	2	Si	Texto	Código del evento significativo
FechaEventSignificativo	-	No	aaaaMMddHHmmSS	Fecha y hora en que se presentó el evento
RE	-	SI	Lista Objeto	Indicador registro final Local

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RE				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
contrato	5	Sí	Texto	Numero de contrato
codigoLocal	3	Sí	Texto	Código del Local. Se debe diligenciar igual al registro de control "RC" del Local a reportar.
TotalRD	-	SI	Texto	Total, registros "RD" del Local. No incluye el registro "RC" del Local.

INFORMACIÓN DE ENTRADA ESPECIFICA OBJETO RF				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
Fecha reporte		Sí	aaaaMMdd	Fecha reporte
Nit	10	Sí		Número de identificación
Formato	-	SI	Lista Objeto	F18 – Valor por defecto
TotalGlocalRegistros ListaRD	10	S1	Texto	Total de registros detalle (RD) del Archivo Operador, NO incluye los registros de control: Inicial archivo operador (RI), Inicial Local (RC), Final Local (RE).

INFORMACIÓN DE ENTRADA LISTA OBJETO SHA				
Dato	Longitud	Obligatorio	Tipo	Descripción
sha		SI	Texto	Código Sha Operador



### INFORMACIÓN DE SALIDA

De acuerdo al procesamiento de la información, el servicio web devolverá las siguientes salidas:

1. Error 1000: No se puede transmitir información de meses anteriores.
2. Error 1001: La fecha del componente RI que está tratando de enviar debe tener el formato aaaammdd. Por favor verificar.
3. Error 1002: No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es anterior a la fecha inicial del contrato.
4. Error 1003: No se puede cargar el reporte actual debido a que la fecha del registro de control RI, es posterior a la fecha final del contrato.
5. Error 1004: Error en reporte diario en secuencia: Señor operador, en este momento se encuentra bloqueado debido a que dejó de transmitir en secuencia el día **dd/mm/aaaa**
6. Error 1005: El reporte del día **dd/mm/aaaa** ya se encuentra cargado en el sistema.
7. Error 1006: Error en el contrato enviado en el reporte. No se encuentra registrada en Coljuegos.
8. Error 1007: Se encuentra pendiente un proceso de cargue. Por favor espere unos minutos mientras el archivo que estaba intentando cargar terminó su proceso. Revise su correo con la información respectiva del cargue.
9. Error 1008: El reporte del día **dd/mm/aaaa** ya se encuentra cargado en el sistema.
10. Error 1009: El contrato **xxxx** que se encuentra en el componente RC, no coincide con el contrato.
11. Transmisión exitosa, número de radicado **xxxxxxxxxx**

El servicio web especificado anteriormente, es un servicio con protocolo SOAP, el cual es llamado con la siguiente URL:

<https://sclm.coljuegos.gov.co/SCLMMetOnline-ar/webServiceReporteMetEnLinea?wsdl>

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!-- Published by JAX-WS RI at http://jax-ws.dev.java.net. RI's version is Metro/2.3 (tags/2.3-7528; 2013-04-29T19:34:10+0000)
      JAXWS-RI/2.2.8 JAXWS/2.2 svn-revision#unknown. -->
<!-- Generated by JAX-WS RI at http://jax-ws.dev.java.net. RI's version is Metro/2.3 (tags/2.3-7528; 2013-04-29T19:34:10+0000)
      JAXWS-RI/2.2.8 JAXWS/2.2 svn-revision#unknown. -->
<definitions
      name="webServiceReporteMetEnLinea"
      targetNamespace="http://webService.siito.org.com/"
      xmlns="http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/"
      xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema"
      xmlns:tns="http://webService.siito.org.com/"
      xmlns:soap="http://schemas.xmlsoap.org/wsdl/soap/"
      xmlns:wsam="http://www.w3.org/2007/05/addressing/metadata"
      xmlns:wsp1_2="http://schemas.xmlsoap.org/ws/2004/09/policy"
      xmlns:wsp="http://www.w3.org/ns/ws-policy"
      xmlns:wsu="http://docs.oasis-open.org/wss/2004/01/oasis-200401-wss-wssecurity-utility-1.0.xsd">
  <types>
  <xsd:import
    schemaLocation="http://sclm.coljuegos.gov.co:80/SCLMMetOnline-war/webServiceReporteMetEnLinea?xsd=1"
    namespace="http://webService.siito.org.com"/>
  </xsd:import>
  </types>
  <message name="iniciarProperties">
  <part name="parameters" element="tns:iniciarProperties"/>
  </message>
  <message name="iniciarPropertiesResponse">
  <part name="parameters" element="tns:iniciarPropertiesResponse"/>
  </message>
  <message name="verificarActualizacionesJar">
  <part name="parameters" element="tns:verificarActualizacionesJar"/>
  </message>
  </definitions>
```

```

</message>
<-message name="verificarActualizacionesJarResponse">
<part name="parameters" element="tns:verificarActualizacionesJarResponse"/>
</message>

<-message name="obtenerVersionDescarga">
<part name="parameters" element="tns:obtenerVersionDescarga"/>
</message>
<-message name="obtenerVersionDescargaResponse">
<part name="parameters" element="tns:obtenerVersionDescargaResponse"/>
</message>
<-message name="marcarOperadorDescarga">
<part name="parameters" element="tns:marcarOperadorDescarga"/>
</message>
<-message name="marcarOperadorDescargaResponse">
<part name="parameters" element="tns:marcarOperadorDescargaResponse"/>
</message>
<-message name="enviarArchivoReporte">
<part name="parameters" element="tns:enviarArchivoReporte"/>
</message>
<-message name="enviarArchivoReporteResponse">
<part name="parameters" element="tns:enviarArchivoReporteResponse"/>
</message>
<-message name="enviarArchivoReporteScImPlus">
<part name="parameters" element="tns:enviarArchivoReporte"/>
</message>
<-message name="enviarArchivoReporteScImPluseResponse">
<part name="parameters" element="tns:enviarArchivoReporteResponse"/>
</message>
<-portType name="webServiceReporteMetEnLinea">
<-operation name="iniciarProperties">
<input
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/iniciarPropertiesRequest"/>
<output
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/iniciarPropertiesResponse"/>
</operation>
<-operation name="verificarActualizacionesJar">
<input
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/verificarActualizacionesJarRequest"/>
<output
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/verificarActualizacionesJarResponse"/>
</operation>
<-operation name="obtenerVersionDescarga">
<input
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/obtenerVersionDescargaRequest"/>
<output
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/obtenerVersionDescargaResponse"/>
</operation>
<-operation name="marcarOperadorDescarga">
<input
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/marcarOperadorDescargaRequest"/>
<output
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/marcarOperadorDescargaResponse"/>
</operation>
<-operation name="enviarArchivoReporte">
<input
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/enviarArchivoReporteRequest"/>
<output
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/enviarArchivoReporteResponse"/>
</operation>
<-operation name="enviarArchivoReporteScImPlus">
<input
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/enviarArchivoReporteScImPlusRequest"/>
>

```



```
</output
  wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/enviarArchivoReporteScImPlusResponse"
  e"/>
</operation>
</portType>
-<binding name="webServiceReporteMetEnLineaPortBinding" type="tns:webServiceReporteMetEnLinea">
<soap:binding style="document" transport="http://schemas.xmlsoap.org/soap/http"/>
-<operation name="iniciarProperties">
<soap:operation soapAction=""/>
-<input>
<soap:body use="literal"/>
</input>
-<output>
<soap:body use="literal"/>
</output>
</operation>
-<operation name="verificarActualizacionesJar">
<soap:operation soapAction=""/>
-<input>
<soap:body use="literal"/>
</input>
-<output>
<soap:body use="literal"/>
</output>
</operation>
-<operation name="obtenerVersionDescarga">
<soap:operation soapAction=""/>
-<input>
<soap:body use="literal"/>
</input>
-<output>
<soap:body use="literal"/>
</output>
</operation>
-<operation name="marcarOperadorDescarga">
<soap:operation soapAction=""/>
-<input>
<soap:body use="literal"/>
</input>
-<output>
<soap:body use="literal"/>
</output>
</operation>
-<operation name="enviarArchivoReporte">
<soap:operation soapAction=""/>
-<input>
<soap:body use="literal"/>
</input>
-<output>
<soap:body use="literal"/>
</output>
</operation>
</binding>
-<service name="webServiceReporteMetEnLinea">
-<port name="webServiceReporteMetEnLineaPort" binding="tns:webServiceReporteMetEnLineaPortBinding">
<soap:address location="http://sclm.coljuegos.gov.co:80/SCLMMetOnline-war/webServiceReporteMetEnLinea"/>
</port>
</service>
</definitions>
```



## El método a ser llamado es **enviarDatosReporteScImPlus**:

```

<-operation name="enviarArchivoReporteScImPlus">
<input                                message="tns:enviarArchivoReporteScImPlus"
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/enviarArchivoReporteScImPlusRequest"/
    >
<output                                message="tns:enviarArchivoReporteScImPlusResponse"
    wsam:Action="http://webService.siito.org.com/webServiceReporteMetEnLinea/enviarArchivoReporteScImPlusResponso
e"/>
</operation>

```

## Deberán diligenciar el siguiente XML y enviarlos datos a través del servicio web:

```

<soapenv:Envelope xmlns:soapenv="http://schemas.xmlsoap.org/soap/envelope/" xmlns:web="http://webService.siito.org.com/">
<soapenv:Header/>
<soapenv:Body>
<web:enviarDatosReporteScImPlus>
<!--Optional:-->
<numeroContrato>?</numeroContrato>
<!--Optional:-->
<F18Data>
<!--Optional:-->
<RI>
<!--Optional:-->
<FechaReporte>?</FechaReporte>
<!--Optional:-->
<Nit>?</Nit>
<!--Optional:-->
<clave>?</clave>
<!--Optional:-->
<formato>?</formato>
</RI>
<!--Optional:-->
<RC>
<!--Optional:-->
<contrato>?</contrato>
<!--Optional:-->
<codigoLocal>?</codigoLocal>
<!--Zero or more repetitions:-->
<RD>
<!--Optional:-->
<Nuc>?</Nuc>
<!--Optional:-->
<Nuid>?</Nuid>
<!--Optional:-->
<serial>?</serial>
<!--Optional:-->
<coinIn>?</coinIn>
<!--Optional:-->
<CoinOut>?</CoinOut>
<!--Optional:-->
<JackPot>?</JackPot>
<!--Optional:-->
<handPaid>?</handPaid>
<!--Optional:-->
<billIn>?</billIn>
<!--Optional:-->
<GamesPlayed>?</GamesPlayed>
<!--Optional:-->
<PorcentajeTeorico>?</PorcentajeTeorico>
<!--Optional:-->

```

```
<eventSignificativo>?</eventSignificativo>
<!--Optional:-->
<FechaEventSignificativo>?</FechaEventSignificativo>
<!--Optional:-->
<RE>
  <!--Optional:-->
  <contrato>?</contrato>
  <!--Optional:-->
  <codigoLocal>?</codigoLocal>
  <!--Optional:-->
  <TotalRD>?</TotalRD>
</RE>
</RD>
</RC>
<!--Optional:-->
<RF>
  <!--Optional:-->
  <FechaReporte>?</FechaReporte>
  <!--Optional:-->
  <Nit>?</Nit>
  <!--Optional:-->
  <formato>?</formato>
  <!--Optional:-->
  <TotalGlogalRegistrosListaRD>?</TotalGlogalRegistrosListaRD>
</RF>
</F18Data>
<!--Zero or more repetitions:-->
<CodigoSha>
  <!--Optional:-->
  <CodigoSha>?</CodigoSha>
</CodigoSha>
<!--Optional:-->
<loginSiito>?</loginSiito>
<!--Optional:-->
<passSiito>?</passSiito>
</web:enviarDatosReporteSclmPlus>
</soapenv:Body>
</soapenv:Envelope>
```

### 3.2. Premisas de operación

- La información objeto de envío entre el SCLM + y el Sistema de Coljuegos, corresponde a todas las MET autorizadas por Coljuegos a los operadores y que se encuentran registradas en el Inventario reportado
- En caso de presentarse ante Coljuegos novedades de Retiro, Adición, Traslado o Reemplazo. Deberán empezar a reportar las maquinas aplicando estas novedades, luego de asegurarse que termine el trámite correspondiente y estén aplicadas al Inventario de Coljuegos.
- En caso que alguna MET autorizada y registrada en el inventario no se encuentre en servicio por algún motivo, se deberá reportar la última toma o captura de contadores y su correspondiente registro del evento significativo definido.



- En caso de presentarse un evento significativo que afecte los contadores, se deberán reportar en el archivo tantos registros de la MET, como eventos que se presenten en el día con sus respectivos contadores y diligenciando adicionalmente en estos registros el código del evento definido y los campos “Fecha y Hora Evento”.
- En caso de presentarse el evento significativo 09 Cambio NUID, se deberán reportar en el archivo dos registros de la MET a la cual se le reemplaza la tarjeta a la que hace referencia el “NUID”, el primer registro con el “NUID” a reemplazar y sus contadores, el segundo registro con el NUID nuevo y sus contadores. diligenciando adicionalmente el código del evento y el campo “Fecha y Hora Evento”.
- A excepción del contador de partidas jugadas, los contadores se deben reportar en pesos colombianos sin decimales, resultado de multiplicar el valor nominal del crédito o ficha, por el contador correspondiente de la maquina a la cual se le realizo la lectura, toma o captura.

#### 4. CERTIFICACIÓN

Todos y cada uno de los aspectos descritos en el presente documento y aplicables al software del Sistema de Conexión en Línea para las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – SCLM +, serán objeto de certificación por un laboratorio avalado por Coljuegos para tal fin y estará a cargo de los fabricantes de software de este tipo de soluciones.

El cumplimiento de lo contenido en el presente documento no implica la generación de una certificación integral por parte de los operadores. Sin embargo, es responsabilidad del operador la presentación de todos los documentos técnicos asociados a su operación y descritos en el presente documento.

De manera puntual, el laboratorio en su informe debe hacer referencia al cumplimiento de los siguientes aspectos:

1. Normatividad aplicable al informe.
2. Verificación de las condiciones del Sub Sistema de Seguridad, específicamente las asociadas a la imposibilidad de modificación, ajuste, reescritura o alteración de un dato originado por la MET y almacenado en el SCLM +
3. Verificación de la subrutina de envío de información automática sin intervención manual desde el SCLM + al Sistema de Coljuegos .
4. Verificación de la capacidad del software SCLM +de incluir de manera automática los códigos SHA – 1 (Secure Hash Algorithm), generados por una subrutina de

seguridad, sobre los archivos críticos reportados al laboratorio durante el proceso de certificación del software, en el modelo del Web service definido.

Considerando lo anterior, una certificación generada por un laboratorio avalado por Coljuegos, sobre un sistema SCLM + tendrá una vigencia de tres años contados a partir de la expedición del informe de certificación, siempre y cuando el operador, genere la información asociada al código SHA -1 descrita en el Sub Sistema de Seguridad, que permita verificar que el software en producción corresponde al software certificado previamente por el laboratorio.

En caso que el sistema SCLM+ evaluado por el laboratorio no esté en capacidad de generar los códigos SHA – 1, de acuerdo con lo descrito en el presente documento, la validez de la certificación será de un año, iniciando al final del primer año una periodicidad anual de recertificación.

Ante cambios, mejoras o ajustes por cualquier índole en el software del Sistema de Conexión en Línea para las Máquinas Electrónicas Tragamonedas – SCLM +, será requerida una nueva certificación.

\*\*\*\*\* FIN \*\*\*\*\*

BORRADOR